

Επιμορφωτικό πρόγραμμα

Διερευνώντας τις διαφορετικές παραμέτρους και ορισμούς της ετερότητας

Ημέρα (2)

7 Χειραψία

Δραστηριότητα προθέρμανσης

20 λεπτά

Πώς αξιοποιείται

Για ενεργοποίηση του νου. Ειδικότερα, επειδή η απομνημόνευση ονομάτων ελέγχει την εργασιακή μνήμη των συμμετεχόντων. Επίσης, ο συνδυασμός συστάσεων, απομνημόνευσης ονομάτων, σωματικής επαφής και συγκέντρωσης τους βοηθά όλους να είναι ουσιαστικά παρόντες και δημιουργεί την αίσθηση μιας κοινότητας μάθησης.

Τι χρειαζόμαστε

Τίποτα.

Διαμόρφωση χώρου

Χώρος ελεύθερος από έπιπλα, για να μετακινούνται οι συμμετέχοντες.

Περιγραφή δραστηριότητας

Όλοι περπατούν ελεύθερα στον χώρο. Κάθε συμμετέχων πρέπει να πλησιάσει έναν άλλο συμμετέχοντα και να ανταλλάξουν χειραψία. Καθώς σφίγγουν τα χέρια, θα πρέπει να πουν το όνομά τους και να ακούσουν το όνομα του άλλου. Τότε υιοθετούν το όνομα του άλλου προσώπου και καθένας συνεχίζει να περπατά μέχρι να συναντήσει έναν άλλο συμμετέχοντα. Στη συνέχεια, θα πρέπει να κάνουν χειραψία μαζί του, λέγοντας ο καθένας το όνομα που πήρε από τον προηγούμενο και να ακούσουν το όνομα που τους λένε τώρα. Υιοθετούν το νέο όνομα που τους δόθηκε και συνεχίζουν να περπατούν μέχρι να συναντήσουν τον επόμενο. Εάν ένας συμμετέχων χαιρετηθεί με κάποιον που θα του πει το ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ του όνομα, βγαίνει από το παιχνίδι και στέκεται με την πλάτη στον τοίχο. Ο στόχος για την ομάδα είναι να βρεθούν όλοι να στέκονται με την πλάτη στον τοίχο, επειδή, λογικά, εφόσον έβαλαν το όνομά τους στο παιχνίδι, πρέπει κάποια στιγμή να τους επιστραφεί. Εάν παίξουν όλοι σωστά, αυτό θα συμβεί αυτόματα μετά από λίγο.

Ωστόσο, κάτι συνήθως πηγαίνει στραβά και το παιχνίδι χαλάει, χωρίς να φτάσει στην επιδιωκόμενη λύση. Σε αυτές τις περιπτώσεις, πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή. Εάν υπάρχουν περισσότερα από ένα άτομα με το ίδιο όνομα, δεν πειράζει. Είναι απλώς πολύ πιο πιθανό ότι θα βρουν το όνομά τους πιο γρήγορα από τους άλλους. Εάν δύο άτομα συναντηθούν και εκείνη τη στιγμή έχουν το ίδιο όνομα, ενώ υπάρχει μόνο ένα άτομο με αυτό το όνομα στην ομάδα, τότε το παιχνίδι έχει χαλάσει και πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή. Επίσης, θα φανεί ότι το παιχνίδι έχει χαλάσει, εάν έχουν μείνει κάποιοι που εξακολουθούν να συστήνονται με χειραψία, αλλά δεν συναντούν το πραγματικό τους όνομα. Και σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι πρέπει να ξαναρχίσει.

Παίξτε το παιχνίδι τρεις ή τέσσερις φορές, πριν προχωρήσετε στην επόμενη δραστηριότητα.

Επισημάνσεις για τους επιμορφωτές

Στον αναστοχασμό συζητήστε με τους συμμετέχοντες γιατί χαλάει το παιχνίδι. Ένας λόγος είναι ότι πρόκειται για μια δοκιμασία της εργασιακής μνήμης – της βραχυπρόθεσμης μνήμης που κρατά βραχυπρόθεσμα τις αναγκαίες πληροφορίες, για να μπορεί ο άνθρωπος να επιτελέσει συγκεκριμένες λειτουργίες – . Η εργασιακή μνήμη είναι μία από τις επιτελεστικές λειτουργίες του εγκεφάλου, οι οποίες στηρίζουν την επιτυχή μάθηση.

Πώς αξιοποιείται

Για ενεργοποίηση του νου. Ειδικότερα, επειδή η απομνημόνευση ονομάτων ελέγχει την εργασιακή μνήμη των συμμετεχόντων. Επίσης, ο συνδυασμός συστάσεων, απομνημόνευσης ονομάτων, σωματικής επαφής και συγκέντρωσης τους βοηθά όλους να είναι ουσιαστικά παρόντες και δημιουργεί την αίσθηση μιας κοινότητας μάθησης.

Τι χρειαζόμαστε

Τίποτα.

Διαμόρφωση χώρου

Χώρος ελεύθερος από έπιπλα, για να μετακινούνται οι συμμετέχοντες.

Περιγραφή δραστηριότητας

Όλοι περπατούν ελεύθερα στον χώρο. Κάθε συμμετέχων πρέπει να πλησιάσει έναν άλλο συμμετέχοντα και να ανταλλάξουν χειραψία. Καθώς σφίγγουν τα χέρια, θα πρέπει να πουν το όνομά τους και να ακούσουν το όνομα του άλλου. Τότε υιοθετούν το όνομα του άλλου προσώπου και καθένας συνεχίζει να περπατά μέχρι να συναντήσει έναν άλλο συμμετέχοντα. Στη συνέχεια, θα πρέπει να κάνουν χειραψία μαζί του, λέγοντας ο καθένας το όνομα που πήρε από τον προηγούμενο και να ακούσουν το όνομα που τους λένε τώρα. Υιοθετούν το νέο όνομα που τους δόθηκε και συνεχίζουν να περπατούν μέχρι να συναντήσουν τον επόμενο. Εάν ένας συμμετέχων χαιρετηθεί με κάποιον που θα του πει το ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ του όνομα, βγαίνει από το παιχνίδι και στέκεται με την πλάτη στον τοίχο. Ο στόχος για την ομάδα είναι να βρεθούν όλοι να στέκονται με την πλάτη στον τοίχο, επειδή, λογικά, εφόσον έβαλαν το όνομά τους στο παιχνίδι, πρέπει κάποια στιγμή να τους επιστραφεί. Εάν παίξουν όλοι σωστά, αυτό θα συμβεί αυτόματα μετά από λίγο.

Ωστόσο, κάτι συνήθως πηγαίνει στραβά και το παιχνίδι χαλάει, χωρίς να φτάσει στην επιδιωκόμενη λύση. Σε αυτές τις περιπτώσεις, πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή. Εάν υπάρχουν περισσότερα από ένα άτομα με το ίδιο όνομα, δεν πειράζει. Είναι απλώς πολύ πιο πιθανό ότι θα βρουν το όνομά τους πιο γρήγορα από τους άλλους. Εάν δύο άτομα συναντηθούν και εκείνη τη στιγμή έχουν το ίδιο όνομα, ενώ υπάρχει μόνο ένα άτομο με αυτό το όνομα στην ομάδα, τότε το παιχνίδι έχει χαλάσει και πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή. Επίσης, θα φανεί ότι το παιχνίδι έχει χαλάσει, εάν έχουν μείνει κάποιοι που εξακολουθούν να συστήνονται με χειραψία, αλλά δεν συναντούν το πραγματικό τους όνομα. Και σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι πρέπει να ξαναρχίσει.

Παίξτε το παιχνίδι τρεις ή τέσσερις φορές, πριν προχωρήσετε στην επόμενη δραστηριότητα.

Επισημάνσεις για τους επιμορφωτές

Στον αναστοχασμό συζητήστε με τους συμμετέχοντες γιατί χαλάει το παιχνίδι.

Ένας λόγος είναι ότι πρόκειται για μια δοκιμασία της εργασιακής μνήμης - της βραχυπρόθεσμης μνήμης που κρατά βραχυπρόθεσμα τις αναγκαίες πληροφορίες, για να μπορεί ο άνθρωπος να επιτελέσει συγκεκριμένες λειτουργίες - . Η εργασιακή μνήμη είναι μία από τις επιτελεστικές λειτουργίες του εγκεφάλου, οι οποίες στηρίζουν την επιτυχή μάθηση.



Created by the German Federation for Arts Education and Cultural Learning (BKJ) and the international foundation Creativity, Culture and Education (CCE) together with numerous European partners. Funded by Stiftung Mercator and supported by the European Union within the scope of the Erasmus+ Youth in Action Programme.

This work only reflects the author's view. The European Commission is not responsible for any use that may be made of the information it contains.

Free re-use as Open Educational Resource (OER) permitted and recommended.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

Please refer to as follows: "Europe in Perspective. Transnational Training on Diversity in Cultural Learning" by German Federation for Arts Education and Cultural Learning (BKJ) and Creativity, Culture and Education (CCE), License: CC BY-SA 4.0.

Contact: info@bkj.de

The license agreement is available online here:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> | The work is available online here: <https://europe-in-perspective.eu>